



SPIEL~INFO

NR 13 MAI 94 IMPRESSUM

Schweiz. Berufsverband für Spiel&Kommunikation
(SBSK), Oelegasse 24, 3210 Kerzers
Redaktion: Schacher Pia, Hans Fischer-Schölch
Amriswil Konstanz

Inhalt

Editorial	3
Protokoll	4-8
Spieltreff-Adressen	9
Bliib cool	10/11
Weiterbildung	12/13
Fragebogen SPS 9	14/15
Text zusatzblatt / H. Hielscher	16/16
Bericht Fortbildung	18/19
Sofort-Spiel	20



1. SCHWEIZER SPIELMESSE

FOIRE SUISSE DE JEUX • FIERA SVIZZERA DEI GIOCHI • FIERA SVIZRA DA GIEUS

Neuheiten • Bewährtes • Spielen • Wettbewerbe • Turniere • Verkauf • Spielabende

ST.GALLEN, 7.-11. SEPTEMBER 1994

Mittwoch bis Freitag, 10.30 - 20 Uhr, Samstag/Sonntag, 9.30 - 18 Uhr; Olma-Halle 1

Liebe Spielinfo - EmpfängerInnen,

eigentlich hat mir mein neuer Redaktionskollege Hans ein Editorial versprochen. Da ich aber bis anhin nichts derartiges zugestellt bekam, nehme ich an, dass er sein Versäumnis im Herbstinfo nachholt und sich bei der Gelegenheit auch gleich vorstellt. Von ihm stammt übrigens der Fragebogen auf S. . Er lässt bei eingehender Bearbeitung etwas von der SPS 9 Atmosphäre erahnen und bei geglückter Beantwortung die Gewinnchance auf ein "Henry's Diabolo" (?) steigern.

Weiter findet ihr in diesem Heft natürlich das unvermeidliche Protokoll der GV (Pflichtlektüre), aber auch Vorschauen auf die Spieltage in Interlaken (Weiterbildung SBSK integriert) und die 1. CH - Spielmesse in St. Gallen.

Von Beate gibt es einen Erlebnis-Bericht über eine gelungene Fortbildung und wiederum fehlt auch das Sofort-Spiel nicht.

Noch was Wichtiges: Auf S. drucken wir den Text von Hans Hielscher ab, der als Zusatzblatt zum Faltprospekt gedacht ist.

Und in der Heftmitte stellt Eveline Solenthaier das Spielprojekt "keep cool" vor, welches ebenfalls am 16./17. Juli an den Internationalen Spieltagen im Berner Oberland eingerichtet sein wird.

So, dann wünsch ich euch ein anregendes Lese-stündchen und aufwärmendes Frühlingswetter!

Pia

Für die nicht dabei Gewesenen ist es vielleicht interessant zu wissen, wer dabei war. Also: Hans Flury, Eveline Solenthaler (mit Nachwuchs), Susanne Jegge, Gerda Weber, Marlies Hablützel, Katrin Gottschall, Susan Rutishauser, Peter Hammerer, Andrea Hurschler, Rafia Späni, Paula Henseler, Beate Kostanzer, Hans Fischer-Schölch, Schacher Pia, Annelies Burri, Erika Stutz, Frieda Hauser, Maria Keckeisen, Ida Burri, Dieter Naef, Germaine Dosch und Corinna Bisegger,

1. Protokoll

Das Protokoll der letzten GV in Zürich wurde ohne Einwände genehmigt. Neue Protokollführerin ist nochmals Schacher Pia.

2. Aufnahme der Neumitglieder

Die anwesenden SPS 9 Absolventinnen möchten sich einen Beitritt im Moment noch vorbehalten. Sie werden ihren Entscheid zu einem späteren Zeitpunkt bekannt geben.

3. Berichte

Präsidentin: Corinna lud zu drei Vorstandssitzungen ein, an welchen folgende Inhalte diskutiert wurden:

- * Beitritt des SBSK zu einem Dachverband mit Statutnvorbereitung
- * Projekte zu gemeinnützigen Spielanlässen (ein erster Beitrag an H. Solenthaler zugunsten der Strafanstalt Saxenriet.)

* GV -Vorbereitung

Kassierin: Unserer Kasse geht es gut. Die Amtsinhaberin verschickt auch aufmunternde Mahnungen. Sie will ihren Job aber gerne weitergeben.

Revisorin: Ich bestätige, die Jahresrechnung 1993 des schweizerischen Berufsverbandes für Spiel und Kommunikation am 10.3. 94 geprüft und für richtig befunden zu haben.

M. Keckeisen

Sekretärin: Germaine Dosch hat immer noch wenig zu tun. Wenn vereinzelt Anfragen von Berufsberatungsstellen kamen, fand sie es schwierig, was sie nun sagen sollte.

Redaktion: Wir trafen uns zu einer Sitzung und heraus kamen zwei Blättli. Beate Kostanzer ist mit ihrer inzwischen vierköpfigen Familie aus Konstanz weggezogen und hat sich deshalb entschlossen, den Radaktionsjob zur Verfügung zu stellen.

Fortbildung: Spielen mit Hans fand statt. Hans erstattete kurzen Bericht.

TZT mit Franziska wurde wegen zu wenig Anmeldungen kurzerhand ins SPS 9 integriert, wo es sehr wohl Anklang gefunden habe.

Konzeptgruppe:

Sie hat ein Zusatzblatt ausgearbeitet, welches in diesem Info-Blatt abgedruckt wird. Von SBSK-Mitgliedern kann es kostenlos im Sekretariat angefordert werden und ist dafür gedacht, dem bereits existierenden Faltprospekt beigelegt zu werden.

4. Wahlen

Wer wird neuer PräsidentIn?

Da sich niemand für diesen Job meldet, gilt er zur Zeit als vakant.

Luzia Iten tritt aus dem Vorstand zurück.

Dieter Naef wird als Vorstandsmitglied bestätigt.

Eveline Solenthaler gibt die Kasse an Ida Burri weiter.

Hans Fischer-Schölch (SPS 9) wird gleichzeitig in den Berufsverband und in den Vorstand aufgenommen.

Corinna Bisegger und Eveline bleiben den Vorstand erhalten.

Revisorinnen: Claudia scheidet automatisch aus dem Amt, sie wird neu durch Beate Kostanzer ersetzt.

Redaktor: wird neu anstelle von Beate Hans Fischer_Schölch.

Weiterbildungsgruppe;

Corinna Tritt zurück. Heiner Solenthaler bleibt. Maria Keckeisen kommt neu dazu.

5. Informationen

* Hans hat das Vorprogramm der Internationalen Spieltage von Interlaken mitgebracht und informiert auch über die prominenten Leute, welche da Workshops anbieten!

* Ueber die 1. schweizerische Spielmesse in St. Gallen informiert Eveline. Auch hier existiert bereits ein Plakat.

Dem SBSK stehen an diesem Anlass 300 m² zur Verfügung, welche zum Bespielen und sich vorstellen gedacht sind.

* Neue IG / Spielforum Schweiz: hier geht es um den Anschluss an die ehemaligen CH-Spieltage. Es besteht die Idee eines Zentrums, wo man sich über verschiedenste Formen des Spiels erkundigen kann, Beteiligung an Veranstaltungen und ähnliches.

Ob daraus ein Verein oder eine lose Vereinigung werden soll, ist noch nicht beschlossen.

* Spielpädagogisches Seminar:
der nächste Intensivkurs dauert 12 Wochen, das Programm wird in den kommenden Wochen erscheinen.

Hans hat noch nicht entschieden, ob er ein weiteres Seminar anbieten will. Er wartet ab, was im 12 Wochen Kurs angeboten wird.

Dieser Punkt wird an einer weiteren GV wieder besprochen werden.

6. Anträge

Der Vorstand möchte diejenigen, welche aktiv in Interlaken und St. Gallen im Einsatz sind, finanziell entschädigen (Spesen).

Ueber die Beiträge (ISI 2000.-Fr. / St. Gallen Fr. 2500.-) kommt eine muntere Diskussion in Gang: Standherstellung, Standmiete, Spesen, Stundenentschädigung...

In letzter Instanz beantragt die Versammlung, Fr. 5000.- für die beiden Anlässe zusammen zu budgetieren, welche dann nach den effektiv angefallenen Kosten verteilt werden.

Einem weiteren Antrag von Corinna, Fr. 2000.- für gemeinnützige Anlässe wiederum zu bewilligen, wird stattgegeben.

Der Antrag von Pia, lautend auf Auflösung des Vereins, wird diskutiert. Es kommen verschiedene Beiträge, in welchen die Zweckmässigkeit des Verbandes betont wird. Mehrheitlich, d.h. sozusagen einstimmig lehnen die Anwesenden den Antrag von Pia ab.

Nachtrag zu Traktandum numero 2

Nachdem das über dem Verein schwebende Damoklesschwert erfolgreich abgewehrt werden konnte, haben sich folgenden Frauen und Männer zur Neumitgliedschaft durchgerungen:

- Rafia Späni
- Andrea Hurschler
- Peter Hammerer
- Susan Rutishauser
- Katrin Gottschall
- Paula Hensler
- Hans Fischer-Schölch

Die scheidende Präsidentin heisst die neuen Vollmitglieder à Fr. 100.- herzlich willkommen.

7. Verschiedenes

- * Beate Kostanzer informiert über eine Veranstaltung in München: Kraft des Spiels.

Es ist eine Einladung zum Jahr der Familie und findet vom 28. April bis 1. Mai statt.

- * Vorschläge zur Weiterbildung: Zukunftswerkstatt Spiel

- Beate hätte Interesse an Kommunikations-Spielen

- Andrea Hurschler an Spielplatzbetreuung

- * Dieter sucht für einen Spielanlass 2 HelferInnen und findet sie fast auf der Stelle.

Und übrigens, entschuldigt für heute haben sich: Gabi Naef, Heiner Solenthaler, Norbert Leimgruber, Denise Buchser und Helen Gauderon.

Die nächste GV ist am 18. März 1995
wahrscheinlich in der
Innerschweiz

Schacher Pia

Amriswil, 8. April 1994

(Schacher Pia)

Für die Schweizer Spielfreunde habe ich folgende Adressen herausgekratzt:

An jedem Freitag : Ab 20 Uhr
Spieleabend im Länggasse-
Treff im Lerchenweg 33 von
CH-3012 Bern

An jedem Samstag:
Von 17 bis 22 Uhr Spieleabend
am Waisenhausplatz in CH- 3012

Jeden Donnerstag:
Treffen des Spieleclubs
Ludodendron im Spielcafé
und Restaurant Schäfli in
CH-6430 Schwyz.

Es wäre wirklich interessant, diese begonnene Liste von Hans Fischer-Schölch weiterzuführen. Wo existieren überall regelmässige Spielabend-Treffs? Natürlich nicht all die privaten, sondern offiziell und öffentlich zugänglich!

an jedem Montag: ab 19 Uhr
Spielabend im Cafe Gschwend
Goliathgasse 7 / St. Gallen

An jedem 1. Mittwoch des
Monats.: ab 20 Uhr
Spielabend in der Ludothek
Amriswil / beim Bahnhof

IM PRESSUM

Herausgegeben von:

Realisation:

Schweizerische Stiftung Pro Juventute
Gesundheitsdepartement des Kantons St. Gallen

Konzept und Projektentwicklung:

Werner Bommer, Patrick Roth

Text:

Patrick Roth, Ruth Schnell-Näf

Idee und Spiele:

Eveline und Heiner Solenthaler-Keller

Gestaltung:

Sylvia Geel, Illustration & Grafik, St. Gallen



FONDATION SUISSE POUR LA PROMOTION DE LA SANTÉ
SCHWEIZERISCHE STIFTUNG FÜR GESUNDHEITSFÖRDERUNG
FONDAZIONE SVIZZERA PER LA PROMOZIONE DELLA SALUTE

Die Stiftung hat die Realisierung dieses
Projektes wesentlich unterstützt.

BLIIB COOL!

Tips für heisse Situationen

BLIIB COOL!

Beziehung leben und pflegen aktiviert die Gefühle, lässt nicht kalt und kann den Puls in die Höhe treiben.

Beziehungen im allgemeinen und Zusammenleben im besonderen schaffen Reibungsflächen: Bei zu grosser Distanz kühlt sich die Beziehung ab, bei zuviel Nähe sprühen gelegentlich Funken. In heissen Situationen ist es durchaus von Vorteil, kühlen Kopf zu bewahren. Bliib cool steht für die Wahrnehmung von Stärken und Schwächen, für Fairness im Streit, fürs Zulassen von Nähe, aber auch fürs Akzeptieren von Distanz.

Der Umgang mit Gefühlen ist nicht immer leicht, und gewaltfreies Problemlösen stellt hohe Anforderungen. Dabei kommt dem Gespräch eine zentrale Bedeutung zu. Im Mit-Teilen geschieht eine erste soziale Tat – ein erstes Teilen mit andern. Eine lebendige und befriedigende Verständigung ist Voraussetzung für Wohlbefinden in Beziehungen. Und Wohlbefinden trägt wesentlich zum Gesundsein bei.

PS:

Dialogfähigkeit ist gesundheitsfördernd!

10 "Bliib cool" ist ein Kommunikationsparcours, der an sieben Stationen Themen des Zusammenlebens in spielerischer Art und Weise aufgreift. Es wurden 16 solche Parcours produziert (in allen vier Landessprachen), die nun in der ganzen Schweiz auf Tournees gehen. Nähere Auskünfte 11 erhält Ihr bei Eveline und Heiner Solenthaler-Keller, Waldstrasse 649, 9465 Sales Tel. 081 / 757 26 20

KALEIDOSKOP DER Begegnung

Eine Fachtagung für Spielpädagoginnen

Im Rahmen des Internationalen Jahrs der Familie und der ISI 94 findet am 15. Juli in Interlaken eine Fachtagung statt zum Thema "Seinen Mitmenschen, sich selber und der Umwelt begegnen." Sie dauert von 9.30 - 17 Uhr und richtet sich an Lehrkräfte aller Stufen, an Eltern und weitere Interessierte. Soviel aus dem Programm:

- * Allan Guggenbühl, Psychologe und Autor, kantonale Erziehungsberatung, Bern:
"Die unheimliche Faszination der Gewalt".

Gewalt unter Kindern - Herausforderung für die Erwachsenen.

- * Hans Fluri: "Im Spiel sich und seiner Zukunft begegnen".
- * Gerd Busse, Akademischer Oberrat, Universität Göttingen:
"Natur- und Landschaftserfahrungen mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen".

Landschaft und Natur neu erleben und verstehen sowie mit ihr verantwortungsvoll umgehen, das ist ein wichtiges Ziel jeglicher Natur- und Umweltbildung. Erkundungsspiele, Spielausflüge, Rallyes, Spurensicherungsprojekte und Wanderungen lassen eine weitgehend selbstständige, kommunikative, körper- und spassbetonte Beschäftigung mit der Umwelt zu und sind interessante Methoden für die Freizeitarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien.

In dieser Veranstaltung soll der Frage nachgegangen werden, wie eine erlebnisorientierte, durch entdeckendes und aktives Lernen geprägte Umweltbildung ansetzen muss, um ein Naturverständnis zu vermitteln, das kognitive und emotionale Elemente verbindet und ein Lernen mit "Kopf, Herz und Hand" zulässt. Insbesondere wird die Bedeutung der Familie und ihre Möglichkeiten in diesem Vermittlungsprozess herausgestellt.

Neben diesen konzeptionellen Ueberlegungen sollen aber auch in Wort und Bild Beispiele und Programme zur Diskussion gestellt werden.

Die Veranstaltung findet in der Aula der Sekundarschule Interlaken statt (Nähe Kursaal und Ostbahnhof). Die Kosten (inkl. Unterlagen) betragen Fr. 120.--. Die Weiterbildung wird vom Berufsverband anerkannt, d.h. dass die Mitglieder Fr. 100.- zurückvergütet erhalten.
(ISI 94, Postfach 369, 3800 Interlaken)

Hans Fluri



INTERNATIONALE SPIELTAGE INTERLAKEN

Das definitive Programm der ISI 94 (15. - 17. Juli) erscheint im Mai. Es enthält genau Angaben zur Spieloase, zur Spielnacht vom Samstag auf den Sonntag sowie zu den Workshops. Nach Erscheinen wird das Heft den Spielpädagoginnen direkt in zwei Exemplaren zugestellt. Reserviert Euch den Termin und

SPIELT MIT!

In diesem Spieleinfo stellt sich auch der letzte SPS vor. Ich habe lange gegrübelt in welcher Art und Weise ich das tun soll, aber letztendlich bin ich an einer spielerischen Version hängengeblieben. Am letzten Abend unseres Kurses in Brienz unterteilten wir unsere 11-köpfige Mannschaft in drei Kleingruppen. Jede Kleingruppe sollte sich Fragen speziell zu dem Kurs überlegen, die dann von der Restgruppe beantwortet werden mußten. Ich habe einige dieser Fragen einfach übernommen, alte SPS'sler werden sich darin wiederfinden und:

Wer mir den Fragebogen richtig beantwortet zusendet und dann auch noch von einer Glücksfee gezogen wird gewinnt ein „Henry's Diabolo“.

Also schnell durchlesen, sich ein bißchen an Brienz erinnern und noch etwas Glück haben und sofort an mich schicken. Meine Adresse steht am Ende des Fragebogens.

1. Welche Diagramme können Spielpädagogen am Schluß ihrer Ausbildung am besten Ausfüllen ?
 - ☐ Soziogramm
 - ☐ Wichteldiagramm
 - ☐ Gerüchtediagramm
2. Welcher Begriff stimmt für den Brienzer Märt ?
 - ☐ Sonnenschein
 - ☐ Super - Stand
 - ☐ Sommer
3. Was motiviert Spielpädagogen am schnellsten zum Jonglieren ?
 - ☐ Bevorstehendes Spielfest
 - ☐ Kaputte Heizung
 - ☐ Riitschuelmusik
4. Wann haben Spielpädagogen am meisten Spaß ?
 - ☐ Beim Essen im Sternen
 - ☐ Beim LÜK- Programm
 - ☐ Beim Raumcleaning

5. Welche Redewendung wurde beim SPS 9 am häufigsten verwendet ?
- ☐ Hauptsache, Material, Leute und wir sind da ...
 - ☐ Läck Bobby
 - ☐ Jetzt bin i schön im Seich
6. Wer redete im SPS 9 am schnellsten ?
- ☐ Fluri Hans
 - ☐ Schölch Hans
 - ☐ Paula
7. Was war das Liebessessen im Sternen ?
- ☐ Chili con Carne
 - ☐ Linseneintopf
 - ☐ Polenta
8. Wieviele Diabolos sind während des SPS 9 im Brienzer See gelandet ?
- ☐ 1 Diabolo
 - ☐ 11 Diabolo
 - ☐ 2 Diabolo
9. Warum hat „Rafia“ Ähnlichkeiten mit einem „Peng“ ?
- Weil Sie
- ☐ sprunghaft ist
 - ☐ umstülpbar ist
 - ☐ flexibel ist
10. Welches Spiel hat die größte Ähnlichkeit mit dem Arbeitsstil von Hans Fluri ?
- ☐ Schach
 - ☐ Mikado
 - ☐ Matrosen Eins
11. Wie kann man Spielpädagogen mit Filzstiften beeindrucken ? indem man
- ☐ sie ärgerlich zurücklegt
 - ☐ sie treffsicher in den Papierkorb befördert
 - ☐ mit ihnen schreibt

Also jetzt schnell ausgefüllt und mir zugesandt:

Hans Fischer-Schölch
Uhlandstr. 17
D- 78464 Konstanz

SPIELEN: Chance zum Leben-Chance zum Lernen

Was Spielen nun eigentlich "ist", vermag wohl niemand zu sagen, ebensowenig wie Leben, Glück, Schönheit oder Liebe definierbar sind. Man kann Spielen nur umschreiben:

Es ist eine Tätigkeit, in der spontanes Engagement gezeigt werden kann, bei der die Möglichkeit (nicht aber die Pflicht!) zur Selbstdarstellung und zur Intensivierung sozialer Beziehungen besteht, bei der Regeln verabredet, aber auch gemeinsam und schöpferisch verändert werden können; eine Tätigkeit, die ein eindeutiges Ende hat, deren Verlauf und Ausgang jedoch ungewiss ist, die viele Gefühle aktiviert, letztlich aber nicht die Existenz des Menschen berührt, weil es sich nur um eine "Als-ob-Wirklichkeit" handelt.

Spielen ist wie ein glückliches Leben angesiedelt zwischen Wechsel und Sicherheit, zwischen Nähe und Distanz, zwischen Ueberraschung und Organisation, zwischen Geselligkeit und Eigenständigkeit.

Spielen stellt eine Balance zwischen sozialer und personaler Identität dar. Anders ausgedrückt: es erfordert einen Gleichgewichtszustand zwischen den beiden gegensätzlichen Feststellungen "Ich bin wie alle" und "Ich bin wie keinE anderEr". Erst wenn diese beiden Identitäten ausbalanciert sind, kann von einer ausgewogenen Identität gesprochen werden. Wären wir nämlich immer wie alle, so wären wir Herdentiers; und wären wir immer anders als alle, so wären wir Aussenseiter.

Spielen fördert und erfordert Körpererfahrung, Kommunikation, Wahrnehmung des anderen, Sozialerfahrung, erkennendes Denken, Umgang mit den

eigenen und den Gefühlen der andern. Die genannten Bereiche stehen zu jeder und jedem anderen in der Beziehung eines andauernden Austausches. Kein Bereich kann aktiviert werden ohne die anderen mitanzuregen und zu beeinflussen; das gleiche gilt umgekehrt für die Beeinträchtigung dieser Bereiche.

Spiele stellen in nahezu vollkommener Weise Möglichkeiten bereit, diese Bereiche erfahrbar zu machen und sie in vergnüglicher Form weiter zu entwickeln. Das ist ein lebenslanger Prozess, der aber fit und jung erhält.

Hans Hielscher



Bericht über eine Fortbildung bei der TRAUMFABRIK

Zum 11. Mal fand in Regensburg die Internationale Sportkultur-Akademie der Traumfabrik statt. Die Traumfabrik versteht sich als ein Ort, wo neue Wege in der Bewegungserziehung gesucht werden.

In drei Blöcken wurden bis zu 28 Parallelkurse (à 7 Vollstunden) zu den Bereichen

- Spiel und Sport
- Theater und Gestaltung
- Tanz und Improvisation
- Körpererfahrung und Rhythmus

angeboten. Neben diesen Kursen gab es Mitmach-Aktionen und ein ansprechendes Abendprogramm.

Ich selbst habe 2 Kurse aus dem Bereich Theater und Gestaltung belegt, nämlich "Zirkustheater" und "Clowntheater".

Christiane Brem und Katja Lechthaler waren die beiden Kursleiterinnen vom Zirkustheater. Beide gehören dem Traumfabrik - Team an und haben mehrjährige und mehrfache Kinderzirkuserfahrung. Im Kurs ging es um kreative und zielgerichtete (Erstellen eines Zirkusprogramms) Gruppenarbeit. Im Hintergrund standen die zirkensischen Fertigkeiten - im Vordergrund der Spass und die Verpackung der Nummern. Nicht das Material war wichtig, sondern die Idee und deren Umsetzung. Ich erlebte den Kurs als locker, lösend, intensiv und lehrreich.

Krispin Wich, ein Schauspieler vom Galli-Theater Freiburg leitete den Kurs "Clowntheater". Im Mittelpunkt stand die Frage:

- Was macht den Clown zum Clown?
- Was macht den Clown komisch?

Von schauspielerischen Körperübungen ausgehend, die mit Musik untermalt waren, wurden drei Clowntypen herausgegriffen und einstudiert. Gegen Ende spielten wir zwei klassische Clownstücke mehrmals durch und konnten so die Merkmale des Clowns erleben. Dieser Kurs war sehr stark durch die Körperarbeit geprägt.

Zusätzlich nahm ich an der Mitmach-Aktion Bade- und Schwimmspass teil. Für Ferdinand Schimpelsberger, ein Schwimmpädagoge aus Linz (Linzertorte Oesterreich), lädt das Element Wasser zum Spassen und Toben ein. Geben wir diesem Bedürfnis Raum, so kann die Angst vor dem Wasser schneller schwinden. Mit einer Stunde praktischem Badespass gab er uns eine Kostprobe von dem, was im Wasser mit relativ billigen Mitteln möglich ist.

Beim Akademie-Abend vom Freitag, als einige Referenten(?) etwas von ihrem Können zum Besten gaben, wurde klar ersichtlich, dass die Traumfabrik ihre Heimat im Sport hat.

Für mich war es ein lustbetontes Fortbildungswochenende mit etwas chaotischen Randerscheinungen, die sich aber immer wieder auflösten. Deshalb hier mein Urteil:

EMPFEHLENSWERT

Infos zur 12. Traumfabrik - Akademie (wahrscheinlich wieder das Wochenende nach Ostern 95) können angefordert werden bei

Projekt Traumfabrik
Postfach 120547
D - 93027 Regensburg

Beate Kostanzer

DAS SPIEL ZUM SOFORTSPIELEN

Schnell das abgebildete Spielschema (9 auf 9 Felder mit Lücke) auf ein Blatt Papier, ein Stück Karton , in den Sand oder mit Kreide auf die Strasse gezeichnet und schon können 3 MitspielerInnen das Stein - Rennen starten. Jeder sucht sich drei Steine, die sich ähneln und stellt sie wie abgebildet links am Start auf. Dann wird reihum gewürfelt, und zwar dürfen die SpielerInnen die gewürfelten Augen beliebig auf ihre drei Steine verteilen.

A beginnt und wird entweder auf eines der freien Felder ziehen oder einen eigenen oder fremden Stein überspringen (auch diagonal). Es wird versucht, so schnell wie möglich die eigenen Zielfelder zu erreichen.

